

colin mcrae rally 3™

instrukcja do gry

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

instalacja

Umieść Dysk 1 z grą colin mcrae rally 3™ w napędzie CD. Poczekaj kilka sekund na rozruch napędu. Jeżeli opcja automatycznego uruchamiania jest włączona, rozpocznie się proces instalacji gry colin mcrae rally 3™.

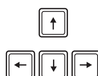
Jeżeli opcja automatycznego uruchamiania nie jest włączona, przejdź do Menu Start i wybierz Uruchom. Wpisz „D:\setup" (w miejsce „D" wpisz literę swojego napędu CD) i naciśnij ENTER.

Uruchomiony zostanie program instalacyjny; wykonuj pojawiające się na ekranie polecenia. Gra colin mcrae rally 3™ wymaga, aby w systemie był obecny DirectX 9; można go zainstalować wraz z grą.

Zalecane jest, aby podczas instalacji nie były uruchomione żadne programy (za wyjątkiem tych, dzięki którym komputer łączy się z Internetem).

sterowanie

sterowanie w menu

poruszanie się po menu: 

zmiana opcji: 

wybór opcji: 

anuluj/wyjdź z menu: 

sterowanie w grze

skręt w lewo: 

skręt w prawo: 

gaz: 

hamulec/jazda do tyłu po zatrzymaniu: 

hamulec ręczny: 

wyższy bieg: 

niższy bieg: 

zmiana kamery: 

pauza: 

colin mcrae



Colin McRae jest najpopularniejszym kierowcą rajdowym na świecie. Jego niepowtarzalny styl jazdy już od lat dostarcza widzom niezapomnianych przeżyć i pozwala mu odnosić wspaniałe zwycięstwa, których ma na swoim koncie znacznie więcej, niż którykolwiek inny kierowca. W 1995 roku trzydziestotrzyletni Szkot został najmłodszym Mistrzem Świata w historii rajdów i przez blisko osiem lat odnosił sukcesy w barwach Subaru. Obecnie jeździ dla Ford Rallye Team.

W swej karierze Colin odniósł 25 zwycięstw w Rajdowych Mistrzostwach Świata, a dzięki swemu agresywnemu stylowi jazdy „Latający Szkot" znów dominuje na rajdowych trasach. Kiedy Colin wyrusza na trasę, ludzie chcą to zobaczyć.

nicky grist



Człowiek, który wspiera Colina McRae, a w grze dostarcza ci wszelkich informacji o każdym zakręcie, wzniesieniu i wyboju na trasie.

Walijczyk zadebiutował w RAC Rally w '94 roku, a trzy lata później połączył swe siły z Colinem McRae. Od samego początku Nicky współpracował z wieloma najlepszymi kierowcami i zespołami na świecie. W rankingu najlepszych pilotów wszech czasów zajmuje drugie miejsce.Nicky Grist ma na swoim koncie 21 zwycięstw w mistrzostwach świata.

Więcej informacji na temat Colina McRae, Nicky'ego Grista i zespołu Ford Rallye można znaleźć tutaj:

www.fordrallyesport.com   www.colinmcrae.com   www.nickygrist.com

na ekranie



Sygnalizacja pilota: patrz: Sygnalizacja pilota.

Międzyczas: Pomiary międzyczasów odbywają się w różnych punktach odcinka. Podczas pokonywania każdego z punktów pomiarowych wyświetlona zostanie informacja o uzyskanych osiągach, w porównaniu z poprzednim odcinkiem. Jeżeli uda ci się pokonać punkt pomiarowy, zanim zegar dojdzie do zera, oznaczać to będzie, że poprawiłeś najlepszy czas tego odcinka.Jeżeli jesteś pierwszym kierowcą na trasie, czas do punktu pomiarowego nie będzie odliczany - wyświetlony zostanie normalny międzyczas, który będą musieli poprawić inni kierowcy.

Postęp:	Monitoruje postęp na trasie. Każdy punkt pomiaru międzyczasu będzie zaznaczony na czerwono bądź zielono, w zależności od tego, czy udało ci się uzyskać lepszy, czy gorszy czas od najszybszego kierowcy na tym odcinku.
Obrotomierz:	Wyświetla informacje o bieżących obrotach silnika.
Czas:	Czas od startu.
Prędkość:	Aktualna prędkość.
Zmiana biegu:	Wskazuje, że należy zmienić bieg.
Pełny gaz:	Wskazuje maksymalny poziom otwarcia przepustnicy

rozpoczęcie gry

główne menu



Mistrzostwa:	możesz tutaj wcielić się w Colina McRae w czasie jego trzyletniego kontraktu z Ford Rallye Team (tryb dla jednego gracza).
Pojedyncze odcinki:	spróbuj swych sił za kierownicą jednego z odblokowanych samochodów na pojedynczym odcinku w trybie dla jednego lub dwóch graczy.
Opcje:	wybierz opcje i ustawienia gry.
Dodatki:	dostęp do dodatkowych elementów gry i funkcji specjalnych.

autozapis

Etapy rozwoju twojej kariery będą automatycznie zapisywane na dysku twardym.

W trakcie zapisu na ekranie wyświetlona zostanie ikona autozapisu.

Po stworzeniu pierwszego pliku autozapisu na dysku zapisywane będą tylko jego aktualizacje. Zapisane pliki można wczytać i kontynuować rozpoczętą wcześniej karierę. Patrz: Kontynuacja kariery.

tryb mistrzostw



menu mistrzostw

rozpoczęcie kariery

Aby rozpocząć karierę, wybierz jedno z pustych miejsc (zaznaczonych jako „PUSTE”).

Wpisz nazwę dla swojej kariery.

Następnie kliknij na OK.

No i w końcu wybierz poziom trudności zmagań (kolejne poziomy trudności trzeba odblokować w trakcie gry). Stworzony zostanie plik kariery, do którego zapisywany będzie postęp kariery, patrz: Autozapis.



kontynuacja kariery

Aby kontynuować rozpoczętą wcześniej karierę, wybierz w menu mistrzostw jej nazwę.

Na następnym ekranie wybierz opcję Wczytaj.

usuwanie kariery

Aby usunąć karierę, wybierz jej nazwę w menu mistrzostw.

Na następnym ekranie wybierz opcję Usuń.

rajd

Tutaj wcielisz się w rajdowego mistrza świata, Colina McRae i będziesz mógł zrobić karierę w zespole Ford Rallye, uczestnicząc w trzech kolejnych mistrzostwach, w których skład wchodzą rajdy w sześciu krajach. W każdym z nich czeka cię jeden dzień na testy (Dzień prób), po którym nastąpi dwudniowy rajd.

dzień prób

Jest to czas przeznaczony na próby, podczas których masz się upewnić, że twój Ford Focus WRC jest odpowiednio skonfigurowany na nadchodzący rajd. W Strefie Serwisowej możesz zmieniać i sprawdzać ustawienia swojego samochodu, a także analizować dane o jego osiągach - patrz: Optymalizacja ustawień samochodu i Telemetria.

Tutaj także możesz uzyskać szczegółowe informacje o odcinkach, na których przyjdzie ci się ścigać - wybierz opcję Informacje.

Kiedy wybierzesz i przetestujesz ustawienia samochodu, wybierz „Kontynuuj", aby przejść do pierwszego dnia rajdu.

rajd

Dzień pierwszy

Pierwszego dnia weźmiesz udział w trzech odcinkach specjalnych i będziesz musiał uzyskać jak najlepszy czas. Tutaj nie ma strefy serwisowej, w której mógłbyś zmienić ustawienia albo naprawić swój samochód. Jeśli więc chcesz przejechać wszystkie odcinki, musisz dbać o stan swojego auta.

Dzień drugi

Drugi dzień rajdu przynosi znacznie bardziej intensywne doznania. Zaczyna się od strefy serwisowej (gdzie można zmienić ustawienia i naprawić samochód), po której następują trzy odcinki specjalne. Potem jeszcze jedna wizyta w strefie serwisowej i pokazowy odcinek specjalny - najważniejszy punkt rajdu.

optymalizacja ustawień samochodu

Ogromne znaczenie mają odpowiednie ustawienia samochodu do odcinka i panujących na nim warunków. Pamiętaj, żeby zawsze w pełni wykorzystać możliwości, jakie daje dzień prób - Patrz: Rajd - i odpowiednio przygotować samochód.

Wraz z postępem mistrzostw uzyskasz dostęp do bardziej zaawansowanych części, dzięki którym będzie można znacząco poprawić osiągi. Można je zamontować w samochodzie za pośrednictwem ekranu Ustawień samochodu.

Na ekranie Ustawień samochodu wybierz część, którą chcesz zainstalować, albo modyfikację, która ma zostać wprowadzona.

Gdy skończysz konfigurację danego elementu, kliknij na Ok.

hamulce

Klocki hamulcowe - klocki hamulcowe o małej powierzchni mają mniejszą skuteczność w hamowaniu kół, ale stwarzają mniejsze zagrożenie ich zablokowania. Większe klocki szybko zatrzymają koła, ale bardzo szybko będą je także blokować.

Balans - Za pomocą tej opcji można określić rozdział siły hamowania pomiędzy przednie i tylne hamulce.

skrzynia biegów

Przełożenia - krótkie przełożenia skrzyni biegów wpływają na poprawę rozwijanych przyspieszeń, ale kosztem prędkości maksymalnej; długie przełożenia pozwalają na rozwinięcie większej prędkości maksymalnej, ale kosztem przyspieszeń.

Skrzynia - automatyczna skrzynia biegów sama zmienia w odpowiednim czasie przełożenie. Przy skrzyni ręcznej kierowca sam musi zdecydować, kiedy zmienić bieg. Skrzynia półautomatyczna sama zmienia przełożenia, ale pozwala kierowcy także na ręczną zmianę biegów.

opony

Wybierz opony odpowiednie na teren, nawierzchnię i warunki panujące na najbliższych odcinkach. Jeżeli wybierzesz nieodpowiednie opony, będą one miały znacznie gorszą przyczepność, a także będą się bardzo szybko zużywały.

silnik

Wspomaganie sterowania przepustnicą - system ten przydaje się podczas ruszania z miejsca do zmniejszenia na starcie poślizgu kół. Aby go włączyć, przez cały czas odliczania gaz musi być wciśnięty do końca, a w chwili kiedy zegar wskaże zero - zwolniony. Nie zwalniaj gazu, zanim zegar dojdzie do zera, bo w takim wypadku system wspomagania sterowania przepustnicą zostanie wyłączony.

Rozdział mocy - opcja to określa podział mocy pomiędzy koła przednie i tylne.

podwozie

Mocne podwozia są bardziej odporne na uszkodzenia, ale ich ciężar wpływa na znaczne pogorszenie przyspieszeń rozwijanych przez samochód.

Lekkie podwozie wpływa na poprawę przyspieszeń, ale stwarza większe ryzyko uszkodzenia samochodu.

zawieszenie

Sprężyny - miękkie sprężyny lepiej tłumią wszelkie nierówności nawierzchni niż sprężyny twarde. Samochód będzie miał wtedy jednak tendencję do przechylania się podczas pokonywania zakrętów.

Amortyzatory - ich zadaniem jest tłumienie drgań sprężyn. Twarde amortyzatory szybciej tłumią drgania sprężyn.

Stabilizator poprzeczny - zmniejsza przechyły samochodu podczas pokonywania zakrętów. Im sztywniejszy, tym mniejsza tendencja auta do przechylania się.

układ kierowniczy

Szybki układ kierowniczy oznacza, że samochód reaguje na małe ruchy kierownicą, a wolny, że na większe.

telemetria

Ekran telemetrii pozwala porównywać dane zebrane podczas trzech przejazdów podczas Dnia prób.

Najpierw wybierz ustawienia samochodu i sprawdź je podczas jazdy próbnej.

Dane zebrane podczas przejazdu będzie można przejrzeć w strefie serwisowej.

Kiedy ukończysz którąś z jazd próbnych, wybierz w Strefie serwisowej opcję „Telemetria”.

Potem wybierz dane testowe, które chcesz przejrzeć. Na ekranie wyświetlony zostanie wykres z analizą osiągów samochodu. Można go przewijać za pomocą klawiszy + i -.

interpretacja i porównywanie danych

Dane są wyświetlane na wykresie według następującego klucza:

Czerwona linia = Prędkość   Zielona linia = Obroty silnika   Niebieska linia = Bieg

Aby porównać dane z dwóch lub więcej jazd próbnych, kliknij na „Tryb”, by przełączyć się na tryb porównawczy.

W trybie porównawczym można obejrzeć dane z poszczególnych przejazdów i ocenić je w świetle innych jazd próbnych (jeśli ukończone zostały trzy przejazdy). Wybierz przejazd, którego dane chcesz porównać z bieżącymi informacjami, za pomocą opcji „Porównanie z”.

Można także porównywać poszczególne informacje. Podświetl „Porównaj”, a następnie wybierz „Prędkość”, „Obroty silnika” albo „Bieg”.

Jeśli z danych telemetrycznych wynika, że dany przejazd (i użyte ustawienia samochodu) był lepszy od innych, kliknij na przycisku „Użyj ustawień”, aby samochód został odpowiednio przygotowany do rajdu.

uszkodzenia i serwisowanie samochodu

Podczas rajdów istnieje ogromne ryzyko uszkodzenia pojazdu. Jeżeli zniszczenia będą zbyt poważne, nie będzie można ukończyć odcinka.



Samochody można naprawiać tylko w Strefie serwisowej, do której zjeżdżasz regularnie podczas Dnia prób i podczas Drugiego dnia rajdu - patrz: Rajd. Jeżeli zniszczysz samochód na pierwszym odcinku, to na kolejnych będziesz musiał sobie poradzić pomimo poważnych utrudnień, aż do czasu, kiedy będzie można dokonać napraw.

Po dotarciu do Strefy serwisowej mechanicy w wyznaczonym czasie naprawią, co tylko się da. Jeżeli samochód został zbyt poważnie uszkodzony, to na kolejny odcinek będziesz musiał wyjechać niesprawnym samochodem.

wycofanie się z wyścigu

Jeżeli twój samochód zostanie zbyt poważnie uszkodzony, abyś mógł dalej uczestniczyć w rajdzie, będziesz musiał wycofać się z wyścigu i mieć nadzieję, że uda ci się zdobyć punkty podczas kolejnego. Podczas jazdy naciśnij ESCAPE, aby zatrzymać grę, i z menu pauzy wybierz opcję „Wycofaj się”.

zapasowe koło

Jeżeli w trakcie jazdy złapiesz kapcia albo zniszczysz oponę, to na końcu odcinka zamontowane zostanie zapasowe koło. W samochodzie jest jednak tylko jedno koło zapasowe, więc jeżeli przydarzy ci się to ponownie, zostaniesz wycofany z rajdu.

punktacja

Na końcu każdego rajdu przyznawane są punkty. Podstawą do określenia zajmowanej pozycji jest czas ukończenia przejazdu wszystkich odcinków. Zwycięzcą mistrzostw zostaje kierowca, który zgromadzi największą liczbę punktów. Punkty są przyznawane według poniższego klucza:

1.	-	20 punktów	**6.**	-	5 punktów
2.	-	14 punktów	**7.**	-	4 punkty
3.	-	10 punktów	**8.**	-	3 punkty
4.	-	8 punktów	**9.**	-	2 punkty
5.	-	6 punktów	**10.**	-	1 punkt

kolejność na starcie

Kolejność startowa do każdego rajdu jest określana na podstawie aktualnej pozycji w mistrzostwach. Jeżeli prowadzisz w tabeli, jako pierwszy wyjedziesz na każdy z odcinków rajdu. Nie będziesz wtedy otrzymywał informacji na temat międzyczasów uzyskanych przez przeciwników.

tryb pojedynczych odcinków

Jeżeli zajmujesz w mistrzostwach gorszą pozycję, to podczas przejazdu będziesz otrzymywał informacje na temat międzyczasów uzyskanych przez kierowców, którzy wyjechali na trasę przed tobą.

Sprawdź się na dowolnym z odblokowanych odcinków, za kierownicą dowolnego z odblokowanych samochodów - patrz: Odblokowane funkcje - w trybie dla jednego lub dwóch graczy. Z menu pojedynczego odcinka wybierz opcję „1 gracz” albo „2 graczy”.

jeden gracz

Wybierz swój samochód, następnie rodzaj skrzyni biegów, kraj i odcinek, na którym chcesz się ścigać.

Dostępne będą tylko domyślne samochody i odcinki, plus to wszystko, co zostało odblokowane podczas Mistrzostw. - patrz: Odblokowane funkcje i Nagrody.

dwóch graczy

Gracze zamieniają się miejscami i ścigają się na tym samym odcinku, aby uzyskać jak najlepszy czas.

Najpierw Gracz 1 wybiera samochód i skrzynię biegów, a później to samo robi Gracz 2.

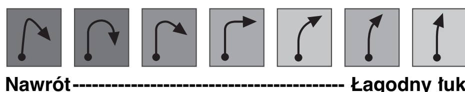
W końcu Gracz 1 wybiera kraj i odcinek, na którym odbędzie się wyścig.

sygnalizacja pilota

Umiejętności twojego pilota, są tak samo ważne, jak twoje umiejętności jako kierowcy. Słuchaj go więc uważnie. Na każdym odcinku będzie ci dostarczał bardzo ważnych informacji. Te komunikaty, unikalne dla każdego odcinka, mają szczególne znaczenie podczas odcinków nocnych albo rozgrywanych przy ograniczonej widoczności.

Sygnalizacja pilota ma postać komunikatu zawierającego szczegółowe informacje na temat odległości, biegu, na którym należy jechać, a także przeszkód, które można spotkać na trasie. Odległość do celu jest podawana w metrach, wraz z sugestią odnośnie biegu, na którym należy go pokonać. Im wyższy bieg, tym szybciej można pokonać zakręt i tym łatwiejsza do pokonania jest przeszkoda. Np. Lewy trzy, prawy cztery wzniesienie.

Niektóre z tych informacji są także podawane w postaci rysunków:



Uwaga: pilot może powiedzieć „6" w sytuacji, kiedy nie będzie można osiągnąć 6. biegu. Wtedy „6" oznacza po prostu, żeby jechać jak najszybciej.

definicje sygnałów pilota

Ostrożnie: niebezpieczeństwo.

Uwaga: poważne niebezpieczeństwo.

Wzniesienie: wzniesienie drogi, które zasłania dalszą trasę.

Hopa: wzniesienie, po którym samochód może podskoczyć.

Długi: długi zakręt.

Bardzo długi: bardzo długi zakręt.

Nie tnij: nie ścinaj zakrętu.

Skrzyżowanie: zakręt na skrzyżowaniu dróg.

Otwarty: zakręt jest coraz łagodniejszy.

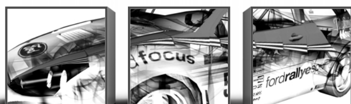
Zać.: zakręt jest coraz ostrzejszy.

Zwężenie: zwężenie drogi.

Prosto: przez najbliższe zakręty przejedź po prostej.

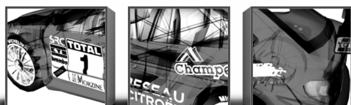
Dziury: duże nierówności w nawierzchni.

samochody



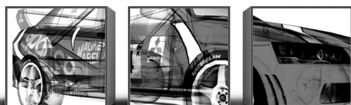
Ford Focus RS WRC

Napęd:	4WD
Silnik:	4 cyl, 2000cm3, Turbo
Moc:	300 KM



Citroen Xsara Kit Car

Napęd:	2WD
Silnik:	4 cyl, 2056cm3, Turbo
Moc:	280-290KM



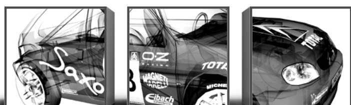
Mitsubishi Lancer EVO VII

Napęd:	4WD
Silnik:	4 cyl, 1997cm3, Turbo
Moc:	300KM



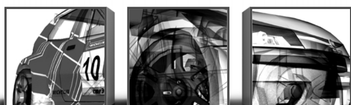
Subaru Impreza RX(44S)

Napęd:	4WD
Silnik:	4 cyl, 1994cm3, Turbo
Moc:	288KM



Citroen Saxo Kit Car

Napęd:	FWD
Silnik:	4 cyl, 1598cm3, Wtrysk
Moc:	210KM



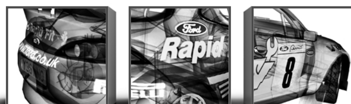
Fiat Punto Rally Car

Napęd:	FWD
Silnik:	4 cyl, 1598cm3, Wtrysk
Moc:	215KM



MG ZR Rally Car

Napęd:	FWD
Silnik:	4 cyl podwójny rozrząd, 1600cm3, Wtrysk
Moc:	204KM



Ford Puma Rally Car

Napęd:	FWD
Silnik:	4 cyl, 1600cm3, Wtrysk
Moc:	200KM

kamery i menu pauzy

kamery

Podczas rajdu w dowolnym momencie możesz nacisnąć klawisz Zmiany Kamery, by zmienić perspektywę, z której oglądasz akcję.



Kamera na masce



Kamera za samochodem



Kamera w kabinie

menu pauzy

Kontynuuj: powrót do gry
Powtórz: powtórzenie odcinka
Wyjście: wyjście z wyścigu
Wycofaj się: (tylko podczas Mistrzostw) - wycofanie się z odcinka i kontynuacja w następnym kraju - patrz: Wycofanie się z wyścigu

menu opcji

dźwięk

Zmień ustawienia dźwięku w grze.

grafika

Zmień poziom szczegółów grafiki w grze.

jakość grafiki

Tutaj można zmienić opcje, które pozwolą skonfigurować grę colin mcrae rally 3™, odpowiednio do systemu. W przypadku starszych, powolnych komputerów, będzie można uzyskać lepsze efekty wymierając „Niską", bądź „Średnią" jakość grafiki. Po wybraniu „Własnej" jakości można skonfigurować ustawienia w Zaawansowanych Opcjach.

zaawansowane opcje

Zaawansowani użytkownicy mogą skonfigurować każdy element szczegółów grafiki, aby uzyskać możliwie najlepszą równowagę pomiędzy jakością grafiki, a płynnością działania gry.

Ważne: po dokonaniu zmian w obrębie Zaawansowanych Opcji Graficznych musisz wybrać w dolnej części menu „Akceptuj", aby z nich skorzystać.

sterowanie

Tutaj można wybrać urządzenia dla wszystkich graczy, a także przeprowadzić ich konfigurację i kalibrację (o ile jest to konieczne).

Jeżeli korzystasz z analogowego kontrolera (kierownicy, gamepada, itp.), to w pierwszej kolejności musisz go skonfigurować w Windows, zgodnie z instrukcjami producenta. Po wybraniu danego urządzenia w menu sterowania, dostępne będą tylko te opcje, które są obsługiwane przez kontroler.

Po wybraniu urządzenia sterującego i gracza konieczne jest przypisanie poszczególnych funkcji do kontrolera. Podświetl funkcję w menu ([↑] i [↓]), a następnie uruchom odpowiedni klawisz, wychyl, bądź skręć kontroler w odpowiednią stronę. Jeżeli twój kontroler obsługuje sprzężenie zwrotne, bądź wibracje, systemy te zostaną skonfigurowane w następnej kolejności.

Na końcu konieczne jest skalibrowanie kontrolera w samej grze. Na ekranie kalibracji wyświetlone są cztery paski, symbolizujące dostępne osie (Wychyl kontroler, aby przekonać się, która oś odpowiada jakiemu ruchowi. Odpowiedni pasek można wybrać za pomocą klawiszy [↑] i [↓].

Wybierz punkty nasycenia (punkt, przy którym uzyskiwany jest maksymalny skręt, maksymalny poziom otwarcia przepustnicy, bądź maksymalne hamowanie) kontrolera za pomocą klawiszy [←] i [→].

Wybierz martwą strefę (punkt, w którym zaczyna się skręcanie, otwarcie przepustnicy, bądź rozpoczęcie hamowania) dla kontrolera za pomocą klawiszy [⇧] + [←] lub [→].

język

teksty w grze

Wybierz język, w którym mają być wyświetlane wszystkie teksty.

głos pilota

Wybierz język, którym ma mówić pilot. Polskie komunikaty czytane są przez Janusza Kuliga, angielskie - przez Nicky'ego Grist'a.

ukryte elementy w grze

Aby odblokować ukryty element gry, skorzystaj z menu Ukrytych funkcji gry W pierwszej kolejności musisz odczytać z tego ekranu Kod dostępu do ukrytych elementów. Następnie wykonaj procedurę opisaną na ekranie w grze. Dzięki temu będziesz mógł korzystać z wielu wspaniałych funkcji.

najlepsze wyniki

Na ekranie najlepszych wyników można sprawdzić rezultaty uzyskane podczas Mistrzostw i ukończonych Odcinków.

odblokowane funkcje i nagrody

Jeżeli podczas przejazdu udało ci się uzyskać wyjątkowo dobry czas, przytrzymaj klawisz ENTER na ekranie Najlepszych wyników - > Odcinków, aby wyświetlić kody Galerii Sław. Jeżeli uzyskany przez ciebie czas jest wystarczająco dobry, aby zainteresować szerszą publiczność, zaloguj się na www.codemasters.com i kliknij na przycisku „Hall of fame”. Potem z rozwijanego menu wybierz colin mcrae rally 3™. Wpisz uzyskany wcześniej kod - jeżeli twój czas okaże się dostatecznie dobry, zostanie umieszczony na liście, aby wszyscy mogli go podziwiać!

odblokowane

W trakcie gry w trybie mistrzostw będziesz odblokowywał różne funkcje, z których będzie można korzystać W trybie pojedynczego odcinka. Np. jeżeli ukończysz drugi odcinek rajdu Finlandii w Mistrzostwach, będzie on dostępny w trybie pojedynczego odcinka.

Zwyciężając w mistrzostwach świata, można także odblokować wyższe poziomy trudności.

nagrody

W sporcie rajdowym nagradzani są jedynie zwycięzcy. Jeżeli nie zajmiesz pierwszego miejsca, nie zdobędziesz niczego. Zajęcie miejsce na szczycie tabeli zostanie jednak nagrodzone. Za każdym razem, gdy uda ci się zwyciężyć w pojedynczym rajdzie czy mistrzostwach, zostaniesz nagrodzony nowym samochodem, z którego będzie można korzystać w trybie pojedynczego odcinka.

Pomiędzy kolejnymi rajdami w różnych krajach Ford zaprezentuje ci kilka przykładów swej najnowszej technologii. Sprawdź, jak te modyfikacje wpływają na osiągi twojego samochodu i co można dzięki nim osiągnąć.

pomoc techniczna

Zanim sięgniesz po telefon, upewnij się, że rozwiązania twojego problemu nie ma na naszej stronie internetowej, ani w pliku pomocy technicznej do gry colin mcrae rally 3™, który znajduje się na dysku z grą.

Aby uzyskać dostęp do pliku:

1. Kliknij dwa razy na ikonie „Mój komputer” (jest ona umieszczona na pulpicie Windows).
2. Kliknij prawym przyciskiem na ikonie napędu CD-ROM
3. Kliknij lewym przyciskiem na „Eksploruj”.
4. Kliknij dwa razy na „CzytajTo”

pomoc techniczna CD Projekt

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o wypełnienie formularza pomocy technicznej, który dostępny jest na naszej stronie internetowej pod adresem: www.cdprojekt.info/pomoc. Ponadto mogą Państwo przekazywać swoje problemy telefonicznie pod numer telefonu (0-22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach 9.00-18.00, e-mailem na adres pomoc@cdprojekt.com oraz listownie na adres CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „Pomoc techniczna".

Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), sterowniki do niektórych kart graficznych a także rozwiązania i pomoc w ukończeniu wydawanych przez nas gier znajdą Państwo na naszej stronie w Internecie: http://www.cdprojekt.info/

podziękowania

Automobiles Citroen, Fiat Auto S.p.A, Ford Motor Company, MG Sport and Racing, Mitsubishi Motors Corporation, Fuji Heavy Industries Limited, Jim Bamber, Certina Kurth Freres S.A., Kona/Paligap, Michelin Tyre Plc, Parametric Technology, Pikes Peak International Hill Climb, Sharp Corporation of Australia Pty Limited, Sparco s.r.l., Spike Company Limited, Waypoint Design, Brembo S.p.A, Components Automotive 73 Limited, Collins Performance Engineering, Federal Mogul, Hella, Koni BV, OMP Racing, Pace Products (Anglia) Limited, EPTG Limited, Superchips Inc, Autocar Electrical Equipment Co. Ltd, SPA Design Limited.

specjalne podziękowania

Colin McRae, Nicky Grist, Ford Rallye Sport, M-Sport, Jean-Eric Freudiger, Martin Whitaker, Nick Willmer, David Browne, Neill Briggs, Andy Morgan, Malcolm Wilson, Stu & Di and KHP Consulting

autorzy

Codemasters

Kierownik studia
Guy Wilday

Opracowanie gry
David Osbourn
Jamie Lowes

Producent
Rick Nath

Graficy
Adam Wilkinson
Aidan Fitzpatrick
Alan Boyle
Andrew Jackson
Andrew Pallister
Angelo Borrillo
Dan Fernando
Daniel Peysner
Daniel Martinez-Normand
David Cooper
David Lewis
Dermot Murphy
Diana Clewlow
Eoin Callan
Gordon Champ
James Morgan
Jamie Jackson
Jennifer Bruen
Jenny RainfordJ
Jon Stone
Keith Burden
Mark Ashcroft
Mark Flanagan
Michael Smith
Mitchell Roach
Paul Maidens
Peter Nicholson

Roger Hudson
Saverio Campione
Stephen Cronshaw
Steve Andrew

Projektanci poziomów
Graham Rigby
Aaron Miller
Brian Coller
David Fewtrell
Jamie Adamson
Jason Truman
Martin Blackmore
Max Williams
Paul Lovell
Richard Thomas
Will Baggaley

Programiści
Chris Southall
Adam Johnson
Alex Mendes da Costa
Ben Cohen
Craig Ireland
Derek Morris
Duncan Rowland
Frederic Menez
Jamie Lowes
Jon Robinson
Lee Metcalfe
Nicoll Hunt
Scott Stephen

Dźwięki
Tim Bartlett
Lewis Griffin
Daniel Gardner
Kevin Bruce
Oliver Johnson
Octagon Music

Muzyka
Octagon Music

Menedżer ds. zgodności
Gary Cody

Zgodność
Ben Fell

Neil Martin
Martin Hawkins

Menedżer ds. kontroli jakości (QA)
Eddy Di Luccio

Zespół kontroli jakości (QA)
Gary Masters
Anthony Cooper
Ben Patterson
Chris Makin
Dan Beasley
Daniel Flanagan
Danny Beilard
David McGovern
David Wollen
Gerard McAuley
James Horn
Jason Leppard
Jason Wakelam
Jonathan Mundy
Jonathon Bosworth
Louis McLaughlin
Melissa Scrivin
Mike Rowland
Mike Tebbutt
Patrick Butler
Paul Frary
Raymond Tong
Richard Bailey
Robin Passmore
Ross Kidner
Samantha Russell-Pinheiro
Simon Bunyard
Simon Humphreys
Steven Stamps

Dział licencji
Andrew Wood
Toby Heap

Dział prawny
Nav Sunner

Rdzeń
Ben Cohen
Daniel Horbury
Gordon Hayes

Jan Stahlhacke
Matthew Waddilove
Phil Hindle
Robin Bradley
Sam Nunn

Marketing
Mike Hayes
Nicky Veal
Andy Bendall
David Solari

Usługi Marketingowe
Liz Darling
Emma Nicholls
Dave Alcock
Christopher Hines

Polska wersja językowa CD Projekt

Pryncypał wdrożeniowy
Paweł Składanowski

Naczelnik roboczy
Paweł Ziajka

Konwerter językowy
Marcin Bojko

Odgłosy
Start International Polska

Plenipotent do spraw betatestów
Michał Cegiełka

Trzepacz worków
Cezary Noweta

Skrybowie DTP
Robert Dąbrowski
Jarosław Wasilewski

Nadszyszkownik produkcji
Michał Bakuliński

Marketing
Marcin Marzęcki
Krzysztof Szulc

Prawa autorskie

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski CD PROJEKT
ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa,

Warunki gwarancji

1. CD Projekt gwarantuje dostarczenie nabywcy dysku CD-ROM zapewniającego prawidłową eksploatacje niniejszego produktu oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia, w ciągu 90 dni od daty zakupu potwierdzonej rachunkiem, wad produkcyjnych zakupionego dysku CD-ROM, CD Projekt zapewnia:

a. bezpłatną wymianę produktu, po uprzednim jego zwrocie do CD Projekt wraz z kopią rachunku, na dysk CD-ROM prawidłowo funkcjonujący,

b. w sytuacji w jakiej wymiana jest niemożliwa CD Projekt może zaproponować inny produkt z oferty CD Projekt. Wybór sposobu zaspokojenia roszczenia Nabywcy należy do CD Projekt.

3. Wadliwy dysk CD-ROM wraz z opakowaniem, instrukcją i kopią rachunku prosimy przesłać pocztą, na adres: CD Projekt Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa
4. Gwarancja na sprzedany towar nie wyłącza, nie ogranicza ani nie zawiesza uprawnień kupującego wynikających z niezgodności towaru z umową.
5. Gwarancja ważna jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
6. Decyzja CD Projekt odnośnie zasadności zgłaszanych usterek jest decyzją ostateczną.
7. CD Projekt nie gwarantuje, że gra spełni oczekiwania Nabywcy lub, że jej działanie będzie całkowicie wolne od błędów.
8. CD Projekt jest zwolniony od odpowiedzialności z tytułu gwarancji, jeśli okaże się, że stwierdzone wady powstały z innych przyczyn niż tkwiące w sprzedanym towarze, a w szczególności na skutek:

- normalnego zużycia dysku CD-ROM,
- uszkodzeń mechanicznych, termicznych, kontaktu z substancjami szkodliwymi,
- eksploatacji dysku CD-ROM niezgodnie z jego przeznaczeniem.

Wyłączenie odpowiedzialności za szkodę

CD Projekt, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo właściwe, wyłącza odpowiedzialność za jakąkolwiek szkodę będącą następstwem używania lub niemożności używania niniejszej gry. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD Projekt względem nabywcy na podstawie niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty jaką Nabywca uiścił za grę.

Środki ostrożności

• Nie wolno dotykać powierzchni dysku - należy go trzymać za krawędzie. • Aby wyczyścić dysk, można go przetrzeć miękką szmatką. Należy jednak uważać, by nie zarysować jego powierzchni. • Nie wolno wystawiać dysku na działanie skrajnych temperatur, bezpośrednie działanie promieni słonecznych, ani nadmiernej wilgoci. • Nigdy nie należy używać pękniętego, ani wypaczonego dysku, bo może to prowadzić do poważnych problemów z działaniem programu, a nawet do uszkodzenia napędu.

Ostrzeżenie o epilepsji

Przeczytaj przed rozpoczęciem gry.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomnoćci. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wczećniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien – przed uruchomieniem gry – zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.

Notka o piractwie

Kopiowanie komercyjnych gier, takich jak ta, stanowi naruszenie prawa autorskiego i jest przestępstwem.
Kopiowanie i rozprowadzanie gier może doprowadzić do wyroku skazującego na więzienie.
Skopiowana gra to skradziona własność.
Niniejsza gra Codemasters jest chroniona systemem FADE™. Jeżeli kupisz nielegalną kopię,
będziesz mógł z niej korzystać - ale nie długo. Z upływem czasu gra będzie działać coraz gorzej.
Upewnij się, że tobie się to nie przytrafi.
Kupuj tylko legalne oprogramowanie w autoryzowanych sklepach